

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini perkembangan terhadap teknologi sangat mempengaruhi terhadap pembuatan film pendek animasi. Proses pembuatan yang awalnya hanya berpusat pada teknik manual beralih dengan menggunakan media komputer yang dikenal sebagai *Digital Animation*. Mulanya teknik ini disebut dengan *stopmotion*, teknik *stop-motion* ini adalah teknik animasi yang paling sederhana dan kebanyakan digunakan untuk efek visual dalam film. Seiring berkembangnya zaman jenis animasi ini sering menggunakan *Clay* (tanah liat) sebagai materi obyek yang digerakkan sehingga dikenal dengan istilah *claymotion*. Walaupun mengadopsi istilah *clay* tetapi bahan yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang dalam proses pembuatannya memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticin* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat.

Apabila dilihat dari era global pada saat sekarang ini fungsi *claymotion* digunakan sebagai media hiburan, para animator *claymotion* menuangkan ide – ide kreatif dalam merancang video untuk menggarap sebuah cerita inovatif. Akan tetapi para animator hanya terfokus terhadap kemasan yang menarik tanpa mempertimbangkan adanya manfaat yang diperoleh oleh konsumen. Pada umumnya konsumen utama dari *claymotion* adalah anak – anak oleh karena itu dalam penyuguhan kemasan video tidak hanya terfokus terhadap aspek – aspek yang menarik akan tetapi juga harus memberikan manfaat nyata dari video tersebut, salah satunya dengan mengadopsi cerita rakyat dalam bentuk *claymotion*. Dengan hiruk pikuknya lalu-lintas teknologi informasi yang begitu menggloabal sekarang ini, masyarakat kita adalah termasuk salah satu yang tidak bisa berbuat banyak. Salah satunya yang dirasakan sangat terpuruk adalah dunia anak-anak telah lama para orang tua, pendidik serta mereka pemerhati dunia anak-anak melontarkan keprihatinan bahwa anak-anak sedang kehilangan dunianya. Maksudnya keprihatinan yang

dirasakannya itu bila dibandingkan dengan dunia orang tua mereka tempo dulu. (Kosasih, 2008).

*Claymotion* merupakan teknik pembuatan animasi yang menggabungkan potongan – potongan gambar yang saling berhubungan sehingga dapat menghasilkan suatu gerakan bahkan cerita. Pembuatan film dalam bentuk *claymotion* ini sedikit berbeda dengan proses pembuatan film pada umumnya, biasanya proses pembuatan film dilakukan dengan menggunakan hasil rekaman dari video. *Claymotion* menggunakan potongan – potongan gambar yang sebelumnya sudah dihasilkan dan kemudian disatukan hingga menghasilkan sebuah gerakan. Proses pembuatan animasi *claymotion* ini memang bisa dibilang rumit, membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam proses pembuatannya tetapi rasanya akan terbayar setelah melihat hasil yang dicapai.

Pendidikan yang sedang berjalan di Indonesia sekarang tengah memasuki tahap yang lebih efisien dan sistematis dalam perkembangannya. Era globalisasi pada masa sekarang ini menjadi salah satu pemicunya pergesaran dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pendidikan memegang peran penting dalam bagaimana menciptakan masyarakat yang dapat memberikan dampak positif kedepannya kelak dan juga pendidikan merupakan sebagai wahana yang dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan berkembangnya teknologi pada masa sekarang ini kita sebagai masyarakat dunia tentunya harus mengikuti perkembangan zaman agar kita tidak mudah diperdaya oleh bangsa lain.

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan pendidikan lebih lanjut Raharjo (2011, hlm. 232). Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar yang terdapat pada sekolah formal memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pendidikan ke jenjang selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat dengan teknik *claymotion* agar terlihat berbeda, biasanya cerita rakyat / *folklore* disampaikan dari mulut ke mulut saja disini cerita tersebut akan dibuat animasi agar terlihat lebih

menarik. Oleh sebab itu penelitian ini akan dilakukan pada SD Negeri 36 Pontianak Selatan, Kalimantan Barat karena cerita yang akan diangkat merupakan cerita rakyat setempat dan sekaligus untuk mempertahankan budaya yang hampir hilang sebab tergusur oleh zaman.

Konsep cerita yang akan ditampilkan pada *claymotion* ini adalah cerita rakyat Kalimantan barat, dengan mengangkat kearifan lokal rakyat setempat dan menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap budaya yang dimiliki agar tidak direbut oleh bangsa lain, cerita yang akan diangkat adalah cerita Batu Menangis. Media yang digunakan adalah *clay* yang akan dibentuk sesuai dengan kebutuhan, yang nantinya akan berhasil akhir sebuah video.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong timbulnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk menguasai materi pembelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik atau maksimal. Hasil wawancara dengan guru IV SD Negeri 16 Pontianak Selatan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV semester I tahun pelajaran 2016/2017 rendah. Siswa SD Negeri 16 Pontianak Selatan tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 38 orang, terdapat 18 orang siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Siswa dinyatakan belum tuntas jika nilai yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Sementara siswa dinyatakan tuntas hanya 20 orang. Hal ini terjadi karena sebagian besar siswa kurang perhatian dan pemahamannya terhadap materi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Kurangnya pemahaman siswa terjadi karena proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang aktif dan cepat bosan dalam belajar, berdampak pada proses pembelajaran yang kurang berkualitas. Berdasarkan praobservasi di kelas 4A SD Negeri 16 Pontianak Selatan pada akhir bulan Juli 2016 ternyata guru mengajar mata pelajaran SBK menggunakan kurikulum KTSP dengan materi “memamerkan hasil gambar ilustrasi” yaitu pertama membuat gambar ilustrasi dan memajang hasil karya, guru tidak memberikan contoh media gambar ilustrasi tetapi guru hanya

menunjukkan gambar ilustrasi yang ada pada buku pegangan peserta didik. Seharusnya guru dalam memberikan materi pembelajaran harus menggunakan media sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video *claymotion*. Sedangkan berdasarkan pada wawancara dengan ibu guru kelas 4 (Ibu Hj. Jamiah. S.Pd) diperoleh informasi bahwa dalam melaksanakan pembelajaran jarang mempergunakan media karena terbatas kemampuannya dalam membuat media pembelajaran.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga menyebabkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan rendah yaitu nilai rata – rata kelas hanya 66. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti terpenggil untuk melakukan penelitian dengan judul *Claymotion* : “Cerita Rakyat Batu Menangis dalam Film Pendidikan untuk Anak”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah hasil pembuatan *Claymotion* : “Cerita Rakyat Batu Menangis dalam Film Pendidikan untuk Anak”. Agar penelitian ini menjadi lebih fokus maka ditentukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah konsep pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran SBK dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar
2. Bagaimanakah teknik pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran SBK dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar
3. Bagaimanakah hasil pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar
4. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SBK menggunakan media *folklore claymotion* dengan materi Batu Menangis di kelas 4 Sekolah Dasar

### 1.3 Tujuan Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *folklore claymotion* tentang cerita rakyat Batu Menangis untuk dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran SBK, sebagai penguat proses pembelajaran di kelas 4 SDN 16 Pontianak Selatan.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan

1. Konsep pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar
2. Teknik pembuatan *claymotion* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar
3. Hasil pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar
4. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SBK dengan materi cerita rakyat Batu Menangis menggunakan media interaktif yang berupa video *claymotion* di kelas 4SD Negeri 16 Pontianak Selatan

### 1.4 Batasan Istilah

Batasan istilah yang dipakai untuk merumuskan masalah pada penelitian ini digunakan untuk menghindari perbedaan persepsi dengan judul yang peneliti cantumkan, adapun beberapa istilahnya ialah sebagai berikut :

- a. *Folklore* : cerita rakyat, dalam penelitian ini cerita rakyat yang dimaksud adalah cerita Batu Menangis di kota Ngabang Kabupaten Landak Propinsi Kalimantan Barat.
- b. *Claymotion* : merupakan suatu karya seni yang menggabungkan teknik animasi dan fotografi yang akan menghasilkan suatu video, bahan yang digunakan pada pembuatan *claymotion* dalam penelitian ini adalah *clay* (tanah liat) yang difoto kemudian dengan menggunakan teknik animasi dibuat dan digerakkan menjadi video. Jadi yang dimaksud dengan *folklore claymotion*

adalah cerita rakyat yang menghasilkan suatu karya seni dan mengabungkan teknik animasi dengan fotografi yang akan menghasilkan suatu video.

- c. Cerita Rakyat : cerita yang diturunkan secara turun – temurun berasal dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dimasa lampau. Cerita tersebut menjadi ciri khas budaya pada suatu tempat.
- d. Batu menangis : merupakan suatu cerita rakyat yang berasal dari Kalimantan Barat, bercerita tentang seorang Dara cantik yang hidup bersama ibunya disuatu desa yang terdapat di Kalimantan Barat.
- e. Hasil belajar : kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dulunya tidak tahu menjadi tahu.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Guru
  - 1). Untuk perbaikan proses pembelajaran di kelas
  - 2). Untuk memberikan pengetahuan lebih dalam membuat sebuah karya
  - 3). Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SBK
- b. Bagi Peserta Didik
  - 1). Diharapkan peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *claymotion*.
  - 2). Meningkatkan aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berkualitas.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### **Bab I: Pendahuluan**

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, signifikansi dan manfaat serta sistematika penulisan laporan penelitian

#### **Bab II: Landasan Teoretis**

Bab ini meliputi media, konsep media, jenis media, fungsi media, fungsi media, pembelajaran, tujuan media pembelajaran, pengertian belajar, teori belajar,

sumber pembelajaran. multimedia, pengertian multimedia, pengertian multimedia pembelajaran, manfaat multimedia pembelajaran, film, animasi, pengertian animasi, prinsip animasi, *claymotion storyline*, *storyboard*, teori *folklore*, bahan dan media, teknik pembuatan claymotion, hasil pembuatan *folklore claymotion* sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar hasil belajar, jenis – jenis tes hasil belajar, faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pembelajaran cerita rakyat Batu Menangis menggunakan media *claymotion* dikelas 4 Sekolah dasar.

### **Bab III: Metode Penelitian**

Bab ini meliputi metode dan bentuk penelitian, prosedur penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, instrumen penelitian / alat pengumpulan data, analisis data dan jadwal pelaksanaan penelitian.

### **Bab IV: Temuan dan Pembahasan**

Data yang dikumpulkan melalui alat pengumpulan data berdasarkan pertanyaan penelitian dibahas dengan cara mendeskripsikan hasil wawancara dengan narasumber dan membahas hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil tes yang diperoleh melalui tes pormatif dikelas

### **Bab V: Kesimpulan dan Rekomendasi**

Menyimpulkan isi thesis sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian. Selanjutnya direkomendasikan sesuai dengan kelemahan – kelemahan penelitian yang ditemui.